



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Cine y videojuegos en los conflictos del siglo XX. Una educación enfocada a la paz

Autor/es

RUBÉN PUEYO MOLER

Director/es

IGNACIO GIL DÍEZ USANDIZAGA

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2017-18



Cine y videojuegos en los conflictos del siglo XX. Una educación enfocada a la paz, de RUBÉN PUEYO MOLER

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

© El autor, 2018

© Universidad de La Rioja, 2018

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

Trabajo de Fin de Máster

**Cine y videojuegos en los
conflictos del siglo XX.
Una educación enfocada a la
paz**

Autor:

Ruben Pueyo Moler

Tutor/es: Ignacio Gil Diez Usaindizaga

MÁSTER:

Máster en Profesorado, Geografía e Historia (M03A)

Escuela de Máster y Doctorado



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AÑO ACADÉMICO: 2017/2018

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	3
3. MARCO TEORICO.....	5
4. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	9
5. CINE Y VIDEOJUEGOS EN EL AULA.....	13
5.1. El cine y su utilidad en las aulas	13
5.2. La introducción del videojuego en el aula	17
6. EL USO DEL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS EN LOS CONFLICTOS DEL S. XX	23
6.1. La aplicación del cine para las guerras del S.XX	24
6.2. La aplicación de los videojuegos en las guerras del S.XX.....	29
7. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA. ¿SE PUEDE LLEVAR A CABO EN UN AULA?.....	35
7.1. Senderos de Gloria y Salvar al soldado Ryan, la comparación entre escenas.....	35
7.2. Supremacy 1914. Una actividad práctica y sencilla en el aula.....	37
7.2.1. Características del juego.....	37
7.2.2. Organización y desarrollo de la actividad.....	39
7.2.3. Objetivos de la actividad	41
7.2.4. Normas, Rúbrica y Currículum	41
7.2.5. Observaciones finales sobre la actividad	43
8. DISCUSIÓN	45
9. CONCLUSIONES.....	47
10. BIBLIOGRAFIA	49
ANEXO I. IMÁGENES.....	51
ANEXO II. TABLAS	55

Resumen

A lo largo de este trabajo se van a analizar las ventajas y problemas que implica el uso del cine y los videojuegos en el aula de historia. Más concretamente su aplicación de cara los temas de conflictos bélicos del S. XX, estando enfocado su uso de cara a un tipo de educación que apuesta por enseñar a los alumnos otras opciones de resolución de conflictos. Para ello veremos las distintas posibilidades que aportan cada uno de estos elementos y finalmente propondremos dos aplicaciones con cada uno de ellos.

Abstract

Among this work we are going to analyze the advantages and disadvantages of the use of cinema and videogames at history class. Concretely its application in the conflicts of the 20th century, focusing over an education based on teaching the students to solve their own conflicts. To achieve this, we will have a look at the possibilities of those elements and finally we will purpose two different applications of them.

1. INTRODUCCIÓN

La asignatura de historia impartida en los cursos de 4º de la ESO y 1º de Bachillerato está enfocada hacia el periodo de la Edad Contemporánea, lo que implica entrar a estudiar la historia del S. XX y, por ende, algunos de los más grandes conflictos bélicos de historia. Entre estos hay que destacar sin duda a ambas Guerras Mundiales y la Guerra Fría, todos ellos enfrentamientos que englobaron gran cantidad de violencia y destrucción.

Frente a este temario nos encontramos un problema, ya que normalmente en las aulas se tiende a pasar un tanto de puntillas sobre estas cuestiones. Con esto nos referimos a que no se suele ir más allá de las causas y consecuencias del conflicto y un pequeño desarrollo de este, con la intención de acabar con el tema cuanto antes y continuar. Esto termina por crear un problema, mientras que en las aulas no se profundiza en estas cuestiones, mostrándoseles la cruda realidad de estos conflictos, existen otros medios a los que pueden acceder que les den una visión totalmente equivocada.

Esta sería la base para trabajar en el planteamiento de una propuesta de innovación didáctica que trate esta parte del temario dándole una mayor importancia y que, además, ayude a los alumnos a entender y comprender mejor qué es un conflicto bélico y cuáles son sus consecuencias.

La propuesta es muy sencilla, aprovechando que estos periodos han sido ampliamente llevados tanto al cine como a los videojuegos, utilizar estos para mostrar a los alumnos cuál es la realidad de un conflicto bélico. El coste de estos para aquellos que están en primera línea, tanto físico como psicológico y, en definitiva, concienciar al alumnado acerca de los horrores de la guerra y enfocarlo todo hacia una educación hacia la paz.

Además, el tratar este tipo de cuestiones puede dar pie a que se trabajen ciertos contenidos transversales. El ejemplo más claro de esto es que los alumnos se den cuenta que hay opciones mucho mejores que la violencia para solucionar un conflicto y que todos nuestros actos tienen consecuencias y repercusiones, tanto sobre nosotros como sobre quienes nos rodean.

Evidentemente la aplicación de estos elementos en un aula no es algo sencillo ya que se requiere de una preparación previa tanto del profesor que desee llevarla adelante como del alumnado. Además, al igual que otras propuestas, conlleva una serie de riesgos y problemas de su puesta en práctica, pero un docente que realmente desee trabajar con estos medios sabrá cómo sobreponerse a estos y llevarla a buen término.

2. OBJETIVOS

El trabajo se plantea bajo una sencilla premisa, usar el cine y los videojuegos para tratar los conflictos del S. XX en las aulas. Esto tiene varios objetivos, por un lado, dar más importancia a unos temas que normalmente tienden a ser reducidos en tiempo por los docentes, y en segundo lugar mostrar a los alumnos cuál es la realidad de los conflictos bélicos.

Si bien el primer punto es importante, ya que es una realidad que normalmente en este tipo de temas a lo que es el conflicto en sí no se le da importancia, es el segundo objetivo planteado el que podríamos resaltar como el más importante. Con esto nos referimos a que hay que aprovechar estos temas para mostrar al alumnado cuál es la realidad escondida detrás de sus películas y videojuegos favoritos basados en diversos conflictos históricos. También hay que hacer que ellos mismos se planteen, cuando están consumiendo este tipo de materiales, como se ha llegado a esas situaciones y todas las implicaciones tanto materiales como personales que tiene el que se desarrollen este tipo de acontecimientos.

Por otro lado, también encontramos algunos objetivos transversales a la asignatura como es mostrar a los alumnos las distintas alternativas que existen cuando surge un conflicto entre ellos y demostrar que nuestras decisiones tienen consecuencias a largo y corto plazo, además de demostrarles que todos los enfrentamientos, desde una riña entre dos personas, hasta un enfrentamiento diplomático entre dos naciones es un conflicto y que son cuestiones muy serias en todos los casos.

Otros objetivos planteados a raíz de este trabajo son el apoyar y valorar la entrada de las TICS en las aulas, como un elemento de gran utilidad a la hora de dar clase por todas las posibilidades que ofrecen.

Relacionados con las TICS están los videojuegos, que serían los elementos de este trabajo que más requieren de estas. A raíz de esto nos planteamos un último objetivo a completar, demostrar que este entretenimiento puede ser llevado a las aulas como un material más dentro de estas y que tiene una gran cantidad de virtudes para ello.

3. MARCO TEORICO

A la hora de plantear cualquier tipo de actividad en el aula hay que tener en cuenta dentro de qué tipo de modelo didáctico se va a englobar, ya que a la hora de poner en práctica cualquier cosa en el aula hay que tener muy claro el cómo se va a hacer. La actividad que planteamos tiene sus propios materiales, pero esto no sirve de nada si no se tienen en cuenta una serie de cuestiones referentes a la didáctica.

Uno de los principales ejes sobre los que va a girar este trabajo es la Teoría Conductista. Esta, desarrollada por personajes como Burrhus Frederic Skinner (B.F. Skinner) o Iván Pavlov, se ha basado en el estudio de la conducta, y uno de los elementos que entroncarían este conductismo con nuestra propuesta didáctica es el tema de los estímulos. La idea, tal y como está planteada y que desarrollaremos a lo largo de las páginas siguientes, es la de crear una serie de estímulos que den como resultado una reacción. Entroncándolo con lo que vendrá más adelante, el docente expondrá a los alumnos ante un estímulo como puede ser una escena de una batalla, y el alumno ofrecerá una reacción, que evidentemente debe estar guiada de cara a un cierto tipo de cuestiones como son el rechazo a los conflictos, la promulgación de la no violencia..., dándose algo de lo que ya hablaba Skinner como es el control de los estímulos, en este caso por el docente¹. Estos elementos presentes en los primeros constructivistas se han ido manteniendo en todos aquellos que han continuado defendiendo este modelo².

Otra de las teorías didácticas de la que nos vamos a servir va a ser el constructivismo, donde encontramos a autores como Piaget (*El nacimiento de la inteligencia del niño*, 1936), Vygotsky (*Pensamiento y lenguaje*, 1936, *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, 1978) o Ausubel (*Adquisición y retención del conocimiento*, 2002). En este caso nuestro trabajo estaría más influenciado por el modelo propuesto por Ausubel, aunque también tendríamos que tener en cuenta algunas de aportaciones de Piaget.

¹ SKINNER, B. F. "Sobre el conductismo", Editorial Fontanella, Barcelona, 1977, págs. 100-102.

² MARTÍN BRAVO, C y NAVARRO GUZMÁN, J. I. (coord.) "Psicología para el profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato", Editorial Pirámide, Madrid, 2011, págs. 119-121.

Empezando por Ausubel, este propone la teoría del aprendizaje significativo, la cual propone que el alumno cuando reciba información nueva la relacione con los conocimientos previos que esta ya conoce³. El alumno va a recibir unos estímulos que va a unir a la información que ya conoce, en nuestro caso una escena de una película o un videojuego, y los va a unir a los conocimientos que previamente haya adquirido, es decir, las explicaciones dadas por el docente, lo que le va a llevar a dar una nueva visión de todo. Al final el objetivo es que el propio alumno se dé cuenta que el objetivo final del uso de esos medios es ver qué está mal y qué tipos de comportamientos hay que sancionar. Además, con esta aplicación daríamos una vuelta de tuerca a lo que es el aprendizaje significativo propuesto en origen por Ausubel, ya que este estaba enfocado hacia los textos escritos, pero, como podemos ver, sin hacer apenas cambios a sus teorías se puede aplicar sin problemas a los medios audiovisuales. Por su parte Ausubel defiende su modelo frente al aprendizaje memorístico ya que, según lo que él indica, su modelo de aprendizaje fomenta que los conocimientos se asienten de mejor manera si el alumno los va descubriendo y uniendo a otros que a través de la memorización de los mismos⁴.

Por su parte no debemos dejar de lado a Piaget, quien nos habla del desarrollo cognitivo de los niños y adolescentes y quien nos va a marcar sobre qué alumnos debemos llevar a cabo esta iniciativa. Piaget entiende que con el aumento de la edad van cambiando una serie de estructuras psicológicas, esto ocurre desde que el niño es un bebé y por tanto se va dando conforme este crece. Esta evolución Piaget la divide en cuatro etapas, sensomotora (del nacimiento a los 2 años), preoperacional (2 a 7 años), etapa de operaciones concretas (7 a 11 años) y la etapa de operaciones formales (11 años en adelante)⁵. De todas estas la que más nos interesa es la última ya que, tal como dice Piaget, la es cuando la capacidad de pensamiento abstracto comienza a desarrollarse y para el tipo de cuestiones planteadas en este trabajo el poseer una capacidad de pensamiento abstracto es realmente importante. Los alumnos de estas edades son capaces de deducir hipótesis y son capaces de evaluar la lógica que puedan tener ciertos

³ MARTÍN BRAVO, C y NAVARRO GUZMÁN (coord.), J. I. *Op. Cit.* pág. 128.

⁴ AUSUBEL, D. P. "Adquisición y retención del conocimiento", Paidós, Barcelona, 2002, págs. 29-31.

⁵ BERK, L. E. "Desarrollo del niño y del adolescente", Prentice Hall, Madrid, 2001, págs. 282-284.

tipos de expresiones o proposiciones⁶. Además, hay que tener en cuenta que estas habilidades se van a ir potenciando conforme el alumno vaya creciendo, lo que implicará que para las edades propuestas para estas actividades deberían estar ampliamente desarrolladas.

Habiendo hablado de cuestiones de tipo más psicológico lo último que nos queda por comentar es acerca de la gamificación y el aprendizaje a través del juego. Esta es una de las piedras angulares del trabajo, ya que una gran parte gira en torno al uso de los videojuegos en el aula. Cuando hablamos de gamificación y de aprendizaje basado en juegos estamos tratando con cuestiones parecidas, pero que tienen sus diferencias. Las definiciones que nos dan autores como Werbach y Hunter o Kapp, vistas en el libro de Teixes, dan como lugar una idea, la gamificación es introducir elementos propios de los juegos en ámbitos no lúdicos con el fin de conseguir una serie de objetivos en la vida real o a la hora de resolver problemas o establecer conexiones con distintas personas⁷. El uso de la gamificación implica que se utilicen en las aulas elementos propios de los juegos, normas, premios y otros, que ayuden a aprender sin que realmente parezca que se está enseñando una materia.

Las virtudes de la gamificación de las aulas son muchas, ayudando a superar gran cantidad de barreras como pueden ser la presencia de entornos de estudio que no ayudan a la concentración, que lo que se les exige está por encima de sus capacidades o que se pueden ver superados por cuestiones emocionales o físicas⁸. Con la gamificación se puede ayudar a que los alumnos no se encuentren con estos problemas, ya que en el entorno en que trabajan se sienten más cómodos.

Por su lado a la hora de hablar del aprendizaje basado en juegos estamos tratando con una cuestión notablemente distinta. En este caso se trae el juego a la clase, evidentemente uno que tenga relación con la materia, y apoyándose en este y jugando, el docente imparte la materia. La diferencia con la gamificación

⁶ *Ídem*, págs. 322-323.

⁷ TEIXES, F. “Gamificación: Fundamentos y aplicaciones”, Editorial UOC, Barcelona, 2014, págs. 21-22.

⁸ TEIXES, F. “Gamificación: Motivar jugando”, Editorial UOC, Barcelona, 2015, pág. 101.

es el hecho de que el aula no se transforma en el juego cuando se aplica. Aun así, ambas se terminan por entremezclar.

Por último, hay que mencionar el uso del aprendizaje colaborativo. Este es un tipo dinámica que se basa en aprender y realizar actividades en conjunto. Las ventajas de este tipo de aprendizaje son muchas, pero el centro de todo es que son los alumnos quienes toman las decisiones y se ayudan unos a otros con los conocimientos y habilidades que estos poseen⁹. Su utilidad será de gran importancia para con ciertas actividades, como se verá en el trabajo, que requieran de la participación de los distintos alumnos formando grupos.

⁹ COLLAZOS, C. A. y MENDOZA, J. “Como aprovechan el aprendizaje colaborativo en el aula” en *Educación y educadores*, Vol. 9, N.º 2, 2006, pág. 62.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Este trabajo hace uso de dos medios audiovisuales como son el cine y los videojuegos. Medios que como veremos tienen sus similitudes y diferencias pero que comparten el hecho de ser materiales que se han ido introduciendo en las aulas, lo que ha llamado la atención de gran cantidad de investigadores sobre ambos temas.

Quizás el cine sea, de los dos medios, el que tiene una mayor trayectoria dentro de la bibliografía especializada. Esto no nos ha de extrañar dada la antigüedad del mismo. El primero en proponer que para estudiar la historia se podía hacer uso del cine fue el alemán Siegfried Kracauer (*De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán*, 1947) quien proponía el uso del cine para conocer el avance psicológico que se había dado durante la República de Weimar hasta la llegada de Hitler al poder. Este trabajo está planteado sobre el estudio de distintas obras cinematográficas que se dieron en los años previos a la Gran Guerra para tomarlos como base cuando se pasa al periodo de 1918-1933 y después tratar la propaganda nazi. Una obra que sentará un precedente a la hora de utilizar el cine como un documento histórico que permite ver el avance de la sociedad a lo largo de un periodo de tiempo¹⁰.

Pero quien de verdad marcó un punto y aparte en el uso del cine como documento y como elemento para comprender la historia fue el historiador francés Marc Ferro. Además, este autor no solo postulaba por el uso del cine como un medio para el estudio de la historia, sino que mucho más importante, veía sus posibilidades como un elemento didáctico a la hora de enseñar historia. De la gran cantidad de obras y artículos que se pueden encontrar de Ferro acerca de este tema, sin duda alguna, el más completo sería *Historia y cine* (1993) que sería titulado en España como *Historia contemporánea y cine* (1995) y que dispone de varias reediciones. Esta obra realiza un amplio repaso a las virtudes del cine tanto en su faceta de documento histórico como de elemento didáctico, además de tratar cuestiones tan interesantes como es el lenguaje que este utiliza o la influencia que tiene la sociedad sobre él.

¹⁰ CAPARRÓS LERA, J.M. “Enseñar Historia Contemporánea a través del cine de ficción” en *Quaderns de cine*, N.º 1, 2007, pág. 26.

No será Ferro el único autor que trate este tema, ya que entre los historiadores franceses va a ser un punto de referencia a la hora de plantear el uso de la cinematografía para el estudio de la historia. De entre todos estos habría que destacar la figura de Pierre Sorlin, autor que podría encontrarse al nivel de Ferro con obras como *Cines europeos, sociedades europeas* (1996)¹¹.

Más allá de los nombres propios también encontramos a dos escuelas importantes que han tratado el uso de la cinematografía como medio para el estudio de la historia. La primera de ellas desarrollada en Europa con su centro en Oxford y cuyo fundador fue David J. Wenden junto con otros historiadores ingleses a los que les fueron uniendo otros centroeuropeos¹².

Por su lado al otro lado del Atlántico, en Estados Unidos, también no encontramos con la creación de otra escuela basada en el estudio de este tema, The Historians Film Committee. Esta escuela fundada por Martin A. Jackson y de la que han participado diversos especialistas tanto de Estado Unidos como de Canadá.

En la actualidad podemos encontrar una vastísima cantidad de autores que, a raíz de todos los anteriores, han llegado a desarrollar distintas actividades didácticas basadas en lo expuesto por los anteriores autores. Ejemplos hay cientos, pero podemos mencionar algunos como Enrique Martínez-Salanova Sanchez (*Aprender en el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*, 2002) o José Enrique Monterde (*Cine, historia y enseñanza*, 1986) junto a otros muchos.

Por tanto, podemos decir que tanto el cine y su aplicación a la historia como su uso en las aulas es un tema que está ampliamente avalado por la bibliografía. En lo que se refiere al tema de los videojuegos las cosas pueden tornarse un tanto más complejas. Al ser un medio muy reciente, y que ha adquirido su potencial para ser utilizado en las aulas en los últimos veinte años, no nos vamos a encontrar un autor de referencia mundial como es el caso de Ferro con el cine. Ello no implica que no existan autores de importancia que traten el tema y que tengan una amplia producción bibliográfica, si bien existe una gran cantidad de

¹¹ CAPARRÓS LERA, J.M. *Op. Cit.* pág. 27.

¹² *Ídem.* pág. 28.

publicaciones de autores ingleses y en otros idiomas, vamos a dar una mayor importancia a la figura de José María Cuenca (*El uso didáctico de los videojuegos*, 2015), quien ha tratado de manera amplia lo relacionado con la entrada de este medio en las aulas. A sus publicaciones hay que añadir otras monografías interesantes para adentrarnos en el tema, tanto de los videojuegos como de la gamificación, elemento estrechamente relacionado a esta. Pilar Lacasa (*Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*) lleva a cabo un amplio estudio acerca de este tema, sus géneros y posibilidades, otros como Ferran Teixes (*Gamificación. Motivar jugando*, 2015, *Gamificación. Fundamentos y aplicaciones*, 2014) han teorizado sobre la cuestión de la gamificación y como la clase se puede convertir en un juego, algo ampliamente relacionado a la cuestión de aplicar los videojuegos al aula de una manera didáctica.

Donde sí que vamos a encontrar una gran cantidad de información, aunque en menor cantidad que en una monografía, son los distintos artículos que se han escrito sobre el tema. Sobre todo, destacamos los realizados por José Luis Eguia Gómez, Ruth S. Contreras-Espinosa y Lluís Solano-Albajes (*Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*, 2013), Diego Iturriaga e Ignacio Medel (*Historia a través de los videojuegos. Evaluación mediante Civilization y Assassin's Creed*, 2017) o Juan Jesús Llodrá (*Crea y gobierna tu ciudad*, 2017) todos ellos centrado en la aplicación didáctica de los videojuegos, sus beneficios y cómo pueden ser utilizados en distintas asignaturas como la historia o la geografía.

Cerrando este apartado podemos señalar que, para ambos ámbitos, cine y videojuegos, encontramos una amplia bibliografía existente, pero es evidente que por la antigüedad del medio cinematográfico este dispone de muchísimos más autores de renombre a sus espaldas. Por su parte el videojuego no ha sido un elemento olvidado por los investigadores y didactas, ya que en la actualidad es un medio que ha adquirido muchísima importancia, pero quizás haga falta un autor u obra de referencia en la que mirarse de cara a llevarlo a las aulas.

5. CINE Y VIDEOJUEGOS EN EL AULA

Cine y videojuegos son dos caras de una misma moneda. Ambos son medios de expresión audiovisual con una única diferencia, la interacción. Mientras que el cine es un arte enfocado en la contemplación y a hacernos pensar en lo que está ocurriendo en la pantalla, los videojuegos son un medio en el que el espectador además de observar participa de la acción.

Estas características de cada uno de los medios son en las que diversos investigadores se han basado a la hora de teorizar sobre cómo deben de ser introducidos estos elementos en las aulas de Educación Secundaria y Bachillerato. Algo que va a ser evidente es que no es una tarea sencilla para el docente, preparar una clase basada en una película o en un videojuego requiere muchísima preparación previa por su parte. No son elementos sencillos de analizar, ya que pueden tener gran cantidad de lecturas y, como veremos en los siguientes apartados cualquier obra, ya sean estas mencionadas u otras. Literatura, pintura o música, están influenciadas por el momento en el que se llevan a cabo y por quienes las realizan.

5.1. El cine y su utilidad en las aulas

El uso en el cine no es algo nuevo para las aulas, uno de los que más uso se hace dentro de las aulas y que más conocen los alumnos, ya sea la Educación Primaria o Secundaria. A decir verdad, el cine como medio es realmente útil si hablamos de historia, existen una infinidad de películas, de mejor y peor calidad, todo hay que decirlo, que se basan o toman como fondo un periodo histórico. Prácticamente cualquier época histórica, empezando por la prehistoria hasta el mundo contemporáneo, ha pasado frente a una pantalla, lo que permite al docente tener a su disposición una gran cantidad de obras a utilizar.

Evidentemente la aplicación del cine en el aula va mucho más allá de poner una escena o una película en el aula, debe tener un trabajo y unas consideraciones detrás. También hay que plantear un objetivo, al igual que con cualquier actividad que se hace en un aula, ya que si no esta pierde todo su significado. Son este tipo de cuestiones las que vamos a ir tratando en este apartado.

Marc Ferro, de quien ya se ha hablado con anterioridad, ha sido uno de los primeros en tratar al cine como un documento histórico, o que al menos tiene el potencial para ello. Ferro, en el momento en que escribe *Historia Contemporánea y cine*, señala que este arte está todavía despreciado por los historiadores, quienes no lo ven como algo útil para el estudio de la historia. ¿La causa de este rechazo?, el cine era visto como algo intangible, parecido a los sueños, y que daba, por tanto, una interpretación imprecisa de lo que ocurría en pantalla¹³.

Además, el cine es el reflejo en imágenes de la idea de un director y, por tanto, las ideas que este propone nunca van a ser neutras. Ello implica que, lo que se nos muestra no va a ser históricamente exacto, si no que va a tener un cariz que le haga virar en una u otra dirección¹⁴. Este punto de tan gran importancia ya había sido mencionado y aceptado tiempo atrás por Ferro, pero también señala que esto ocurre en otros muchos aspectos y medios que nos rodean. Además, cuando estamos ante una obra claramente imparcial o partidista puede ser incluso más útil que visualizar algo fidedigno¹⁵.

Un claro ejemplo de esto es la obra de la cineasta alemana Leni Riefenstahl con su documental *El Triunfo de la Voluntad*. Este filme ha sido calificado como una película “hecha para nazis, por nazis y sobre nazis” y nos muestra a modo de documental los distintos discursos de Hitler y otros dirigentes del Partido Nazi en Nuremberg, durante uno de los encuentros del partido. Todo lo que se muestra en escena sirve para agrandar el poder del Partido y para mostrar las bases de la ideología del nazismo, lo que la hace una película totalmente influenciada por el régimen que la solicitó, pero es esto mismo lo que hace interesante su estudio, la simbología, la manera en que se presenta todo. Este documental además puede ser considerado también como un documento o fuente histórica, ya que nos muestra esta ideología desde una perspectiva distinta.

Muy relacionado con esto está la cuestión de que el momento en que se elabora una producción cinematográfica es importante para esta, no solo por las

¹³ FERRO, M. “Historia contemporánea y cine”, Editorial Ariel, Barcelona, 2000, pág. 17.

¹⁴ SANCHEZ ALARCÓN, I “El cine, instrumento para el estudio y la enseñanza de la Historia”. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, N.º 13, 1999, pág. 160.

¹⁵ FERRO, M. *Op. Cit.* pág. 37-40.

ideas que pueden influirla, sino que también por la distancia que hay con el hecho histórico en sí. Realizar una película de algo que ocurrió hace cien años nos permite ver los hechos desde una perspectiva mucho más crítica a cuando se lleva a cabo al poco tiempo de haber ocurrido, cuando las ideas preconcebidas de este hecho aún están recientes y el espíritu crítico es menor¹⁶.

Todo esto está estrechamente relacionado con el lenguaje. una de las cuestiones por las cuales es tan relevante a la hora de enseñar historia es por su lenguaje. Cada expresión artística tiene el suyo propio, la pintura utiliza alegorías e impresiones en el lienzo, la literatura hace uso de la narrativa, y así con todos. Por su parte el cine posee un lenguaje que mezcla la imagen y la narrativa¹⁷, lo cual le hace llegar mucho más allá que otras artes, ya que no todo el mundo puede comprender una pintura con solo mirarla y existen novelas que se hacen realmente complejas para un lector no acostumbrado a ciertos tipos de literatura. Sin embargo, el cine es un medio donde aunando varios de los elementos de otras artes y, sobre todo, con la imagen en movimiento, consigue conectar mejor con el espectador. Es esta relación entre lo que vemos y escuchamos de la que hay que aprovecharse a la hora de aplicar el cine en el aula.

Por tanto, cuando queramos analizar una película en el aula hay que tener una serie de cuestiones en cuenta. Es evidente que no todo lo que se nos muestra en pantalla va a ser válido, por lo que hay que aislar ciertas representaciones que encontraremos para poder analizar de mejor manera a un cierto grupo social o acontecimiento. A ello se añaden las palabras de Marc Ferro, quien señalaba que hay que entender el cine como historia, dando igual si es más o menos real o es más ficción que documentación. Al fin y al cabo, es una visión que se da al respecto de un tema¹⁸.

Es por ello por lo que es importante no analizar una sola producción, sino hacer un estudio enfocado en varias, incluso en producciones de dudosa relación con la historia real. Ninguna película lo cuenta todo de un periodo histórico, ni acapara todos los distintos matices de una sociedad o un hecho determinado.

¹⁶ FERRO, M. *Op. Cit.* pág. 66-67.

¹⁷ MONTERDE, J. E. "Cine, historia y enseñanza" Editorial Laia, Barcelona, 1986, pág. 12-13.

¹⁸ SANCHEZ ALARCÓN, I. *Op. Cit.* pág. 161

Pero una amplia selección de películas, entre las cuales incluimos a aquellas que consideraríamos que no son fieles, nos ayuda a ver un mismo hecho desde perspectivas diversas e, incluso, erróneas. Porque una de las partes más importantes de a la hora de mostrar un filme en el aula, no es solo hablar de lo que se hace bien, sino señalar que está mal reflejado y argumentarlo. Además, el hacer que los alumnos se fijen en este tipo de elementos, que hagan pequeñas investigaciones al respecto y lleven a cabo críticas de aquello que están viendo es realmente útil para su desarrollo, tanto como personas como estudiantes. El pensamiento crítico es, sin duda alguna, uno de los elementos que mejor se pueden desarrollar a través de un medio como el cine¹⁹.

Por otro lado, y más allá de lo que se nos muestra en pantalla, hay otros elementos que pueden resultar interesantes de analizar. Con esto nos referimos a los encuadres que se realizan, los decorados, el vestuario e incluso la banda sonora. El reflejo de una sociedad histórica va mucho más allá de cómo se le representa a nivel argumental. Sobre todo, habría que hacer hincapié en el tema de la música, ya que más allá de lo que son decorados y el resto de los elementos que componen un filme, la banda sonora o la ausencia de esta es la que nos ayuda a introducirnos poco a poco en el periodo en que se desarrolla la acción. Esto lo señalamos a raíz de que, si se hace uso de músicas y sonidos del periodo en concreto, pueden ayudar mucho a que los alumnos entren en contacto con dicho periodo histórico.

Uno de los grandes beneficiarios de las nuevas tecnologías aplicadas al aula ha sido el cine. Que hoy en día prácticamente cada centro escolar disponga de al menos una sala de ordenadores es algo que permite al alumnado y al profesorado acceder a distintos fragmentos o películas a través de aplicaciones como YouTube. A pesar de las facilidades actuales esto no ha sido siempre así y el artículo de Inmaculada Sánchez Alarcón es buen ejemplo de ello. La autora señala al final de este la complejidad de acceder a algunos fondos filmográficos,

¹⁹ JORGE ALONSO, A. “El cine como fuente y recurso para el estudio de la historia contemporánea: su trabajo en el aula” en CEBRIAN DE LA SERNA, M. *Creación de materiales para la Innovación Educativa con Nuevas Tecnologías*, Vol. 1, 1998, pág. 534.

claro está que hay que tener en cuenta que este está realizado en 1999, y como ya hemos señalado el acceso en la actualidad es muchísimo más sencillo²⁰.

Además, más allá de la sencillez de acceso uno de los puntos más importantes a recalcar y que es de mucha utilidad para la idea presentada en este trabajo es el poder acceder a escenas concretas. En ocasiones no nos interesará hacer uso de una película completa, solo de una escena representativa y el poder acceder libremente a estos fragmentos puede ayudarnos mucho en el aula.

Al final, la idea que se extrae acerca de la aplicación del cine en las aulas es que este es un recurso histórico más que no hay que desprestigiar. Evidentemente, el cine no va a dar todas las respuestas ni pretende hacerlo, en ningún momento se ha hecho una película con esta intención, pero sí que nos sirve para dar distintas visiones a los diversos periodos históricos. Por tanto, siendo aplicado por parte de un docente que haya trabajado el tema y preparado correctamente las clases para su uso, es un recurso que ayudará a los alumnos a entrar de lleno en el periodo que se quiera estudiar.

Finalmente hay que señalar, como un elemento estrechamente relacionado con el cine, las series de televisión. Hemos dedicado el apartado a tratar todo lo relacionado con el cine, pero hoy día se ha dado un repunte tanto en calidad como en cantidad de este tipo de producciones. Nos encontramos cada vez más que muchas cadenas televisivas han optado por ofrecer este tipo de formato y que en muchos casos hacen uno de temas históricos para proponer al público. Si bien estas producciones pueden ser de muy diversas calidades, aquellas que realmente tiene un gran trabajo detrás, *Roma* de la cadena HBO es un gran ejemplo, pueden llegar a ser utilizadas en las aulas bajo el mismo criterio y modelos que hemos mencionado en este apartado.

5.2. La introducción del videojuego en el aula

El segundo eje sobre el que bascula este trabajo es un medio que lleva entre nosotros desde los años 50, nos referimos, efectivamente, a los videojuegos. En este caso nos vamos a referir a una experiencia totalmente distinta al cine, ya que el videojugador no actúa como mero espectador de la acción, sino que se

²⁰ SÁCHEZ ALARCÓN, I. *Op. Cit.* págs. 163-164.

participa de los hechos que están ocurriendo en la pantalla. El videojuego parte, por tanto, con una ventaja con respecto al cine que es la interacción, nosotros somos los que hacemos las cosas dentro del juego, construimos o destruimos e incluso se puede llegar a decidir sobre la vida y la muerte. Es por todo ello que pueden resultar un medio interesante a la hora de aplicarlo en las aulas.

Pero su importancia va mucho más allá de la interacción o de como a nosotros nos parezca más interesante introducirlos al aula, hay que tener en cuenta la enorme popularidad de estos en los últimos años. El videojuego ha dejado de ser un elemento de “nicho”, un tipo de ocio al que le dedicaban su tiempo gente que era tildada como “friki” para pasar a ser un medio conocido por todos y usado por todo tipo de públicos. De entre todos estos públicos destacamos a la gente joven que se sitúa en los cursos de secundaria y que es por tanto el alumnado hacia el que vamos a dirigir este aprendizaje basado en videojuegos.

Por tanto, es un medio muy conocido, que cuenta con una ventaja sobre el cine, como es la interacción, y sobre el que los alumnos hoy día tienen muchísimo más conocimiento que del cine. A ello se añade que los alumnos tienen una mayor capacidad para entender las mecánicas de cualquier juego que se les plantee, ya que están más acostumbrados a ellos.

Este tipo de entretenimiento es, al fin y al cabo, una nueva visión de los que es un juego, y por tanto ha redefinido el concepto de jugar, lo cual no quiere decir que haya cambiado la definición de juego. El antropólogo holandés Johann Huizinga daba en su obra *Homo Ludens* de 1938 la siguiente definición de juego, “El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida ‘ordinaria’ porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro unos determinados límites espaciotemporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados”²¹. Esta definición, a pesar de hacer

²¹ LACASA, P. “Los videojuegos. Aprender en mundos virtuales” Ediciones Morata, Madrid, 2011, pág. 20.

referencia al juego tradicional, se puede aplicar perfectamente al videojuego, ya que cuestiones que se señalan como su uso fuera de la vida ordinaria, la existencia de reglas y límites y otros, son elementos estrechamente relacionados con este medio.

Por su parte la introducción de este medio en el aula ha sido algo que ha ocurrido en tiempos muy recientes. Esto se explica por la juventud del medio frente al cine, el cual lleva muchísimo más tiempo con nosotros, y por la idea que tiene la sociedad acerca de él, no se le ve como un material de trabajo en el aula, sino como un elemento de ocio.

A pesar de ello, su potencial a la hora de entrar en un aula va más allá de su apoyo a una determinada asignatura o su desarrollo en un periodo histórico específico. El videojuego nos permite trabajar con los alumnos otro tipo de cuestiones que van más allá de lo puramente académico, permitiendo el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas que mejoran el rendimiento escolar además de la concentración, el pensamiento y la planificación estratégica. Todo ello unido lo beneficioso que es para el desarrollo del pensamiento lógico, crítico y las habilidades de resolución de problemas²².

Por su parte si bien la idea de aplicar el videojuego en el aula puede hacer que más de uno se lleve las manos a la cabeza, hay que tener en cuenta que esto no es nada nuevo. La única diferencia entre el videojuego y el juego tradicional es el soporte. La idea de enseñar jugando no es nada nuevo, de hecho, existe una corriente didáctica que habla de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Con gamificación nos referiríamos “al uso de técnicas y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como el mundo empresarial o la educación”²³, mientras que el Aprendizaje Basado en Juegos se referiría a introducir juegos en el aula que tienen una relación con los contenidos que se están utilizando, existiendo, por tanto, una diferencia clave entre ambos métodos. Con la gamificación se aprende convirtiendo la clase en un juego, lo que bien llevado da pie a que el alumno aprenda sin esfuerzo, ya

²² EGIA GÓMEZ, J. L., CONTRERAS-ESPINOSA, R. S. y SOLANO-ALBAJES, L. “Videojuegos Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación” en *3c TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, Vol. 1, N.º 2, 2012, pág. 10.

²³ AYÉN, F. “Qué es la gamificación y el ABJ?” en *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía en Historia*, N.º 86, 2017, pág. 8.

que no ve el ir al aula como algo tedioso, sino como algo dinámico. Por su parte con el ABJ lo que promueve es que en el marco de un aula se introduzca un juego cuyo temática, historia o mecánicas estén relacionados con el tema que se esté tratando o con la asignatura en sí, en este caso la historia.

¿Cómo se relaciona con los videojuegos? El videojuego se une a la ABJ a través de su vertiente como juego, en el fondo es uno más y por tanto se amolda perfectamente a este concepto. Por otro lado, igual se puede alejar un poco de lo que es la gamificación, es decir, es bastante complejo el aplicar las ideas de un videojuego a un aula, por no decir imposible, pero lo que sí que se puede hacer es utilizar una estructura de juego, sobre todo de rol, y a la vez un videojuego, pero este es un tema del que se hablará más adelante.

En cuanto a los beneficios que ofrece el medio ya hemos hablado de la gran diferencia que existe con el cine, que es la interacción, y es que de ella es de donde surgen estos beneficios a la educación. Como videojugadores somos espectadores activos de lo que ocurre en la pantalla, tomamos decisiones. Por tanto, en muchos casos se requiere estar concentrado en aquello que se está haciendo para actuar correctamente. También influye el factor estrategia para superar una pantalla o nivel, al igual que la lógica, entre otros muchos. Estas habilidades, que serían potenciadas por los videojuegos, pueden ser útiles a los alumnos tanto en las aulas como fuera de estas, por ejemplo, a la hora de hacer un examen, de enfrentarse a un problema o de tener que tomar una decisión importante de cara a su futuro. Esto, además, ayuda a acabar poco a poco con el mito existente de que los videojuegos no sirven para nada y que “atontan” a los jóvenes. Es evidente que cuando se aplica un material de este tipo en el aula hay que tener un cierto control, ya que no es lo mismo el uso que el abuso, siendo este último el que realmente daría problemas.

Es evidente que aplicar este tipo de entretenimiento en el aula no es algo sencillo, en primer lugar, porque ya de por sí no están creados para las aulas, sino que son productos de entretenimiento, mismo problema que ocurre con el cine, no hay que olvidarlo. Y, en segundo lugar, porque dependiendo el juego que se desee aplicar hay muchas variables y cuestiones a tener en cuenta, siendo aquí donde entra el papel fundamental del profesor.

Aquel docente que introduce los videojuegos en el aula tiene que tener muy claro que es lo que quiere hacer a la hora de aplicarlo, lo cual implica hacer una concienzuda selección de estos juegos y saber elegir cual va a ser el que mejores resultados le va a ofrecer. También tiene que tener en cuenta la accesibilidad del título, ya que puede que a todos los alumnos sean igual de hábiles a la hora de tratar con estos, incluso puede tener en el aula algún alumno tipo ACNEE que requiera de algún tipo de ayuda extra a la hora de enfrentarse al título. A ello se añade el hecho de que es fundamental que el docente conozca a un buen nivel el contenido del juego que desea proponer a los alumnos, lo cual lleva ya de por sí una carga de trabajo fuera del aula bastante importante, ya que se requiere que este maneje con bastante soltura el juego. También hay que plantear a los alumnos un objetivo con el juego, no se les puede dar el título y que hagan lo que quieran, ya que el valor educativo que se le querría dar se habría perdido. Esto nos llevaría al hecho de que el docente debe llevar a cabo una rúbrica sobre la actividad, ya que al igual que con cualquier otra cosa que se hace en un aula hay que evaluarles. Por tanto, ese objetivo que se da a los alumnos en conjunto con la rúbrica puede dar como resultado un interesante trabajo basado en la experiencia²⁴.

En cuanto a lo que a la asignatura de historia se refiere, encontramos una amplia galería de títulos que tratan temas de carácter histórico. Abundan aquellos basados en la estrategia militar como la saga *Total War* o *Company of Heroes*, también las aventuras para un jugador basadas en entornos históricos con la saga de *Assassin's Creed* como uno de sus mayores exponentes, o aquellos juegos dentro del género *shooter* englobados dentro de distintos conflictos bélicos como ciertos títulos de las sagas *Call of Duty*, *Battlefield* o *Medal of Honor*. Junto a estos títulos existen otros muchos otros que tratan distintos aspectos y periodos de la historia, al igual que es evidente que no todos son aplicables a un aula o al menos los hay que son mucho más complejos.

Uno de los principales ejemplos, y a la vez más reconocidos por la comunidad educativa, han sido los ya mencionados *Assassin's Creed*. Estos están

²⁴ ITURRIAGA BARCO, D. y MEDEL MARCHENA, I. “La historia a través de los videojuegos. Evaluación mediante Civilization y Assassin's Creed”. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, N.º 86, 2017, págs. 34-35.

caracterizados por presentar al jugador recreaciones excepcionales de ciudades y entornos históricos, la Italia del Renacimiento, el antiguo Egipto, el París revolucionario entre otras. Estos entornos elaborados con gran detalle pueden ser de gran utilidad dentro de ciertas áreas de la historia, sobre todo refiriéndonos a la historia del arte, ya que los alumnos pueden hacerse a la idea de cómo eran distintos edificios que en muchos casos hoy día se encuentran en ruinas o desaparecidos²⁵. De hecho, en lo referente a esta franquicia, su último título situado en el Egipto del S. I a.c presenta un modo titulado *The Discovery Tour* en el que, eliminando todo lo referente a la parte jugable, se nos permite visitar todo mapa del juego y los distintos monumentos que lo componen, todo ello acompañado de las correspondientes explicaciones.

²⁵ *Op. Cit.* pág. 33-34.

6. EL USO DEL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS EN LOS CONFLICTOS DEL S. XX

Ya hemos visto como tanto el cine como los videojuegos se pueden llevar a las aulas de secundaria a través de diversos estudios que han llevado a cabo investigadores en este campo. También hemos comentado qué ventajas e inconvenientes posee cada medio, al igual que los beneficios que pueden adquirir los alumnos y los problemas que nos puede presentar su aplicación.

Dicho esto, es el momento de presentar una propuesta innovadora para hacer uso de estos medios en las aulas. Esta propuesta se fundamenta en una idea, la de educar para la paz, ya que, si bien la historia puede enseñarnos cultura, hechos, ideas y otros temas, también es una asignatura con la que se puede ir más allá.

En este caso la competencia u objetivo principal que se quiere conseguir con los alumnos es concienciar acerca de la violencia. Con esta idea trataríamos de mostrar a los alumnos como su uso no es la única vía existente cuando hay un conflicto, que también existen otras vías, de corte pacífico o diplomático y que, por tanto, la opción violenta no es la primera por la que deberían decantarse. ¿Cuál es el elemento que vamos a utilizar para conseguirlo?, evidentemente estos medios de los que versa el trabajo, el cine y los videojuegos. Evidentemente la manera de aplicar ambos en las aulas es muy distinta, e implica una complejidad diversa para cada uno de los dos, por lo que trataremos ambos por separado, lo cual hará más sencilla su comprensión.

En lo referente a los periodos históricos donde aplicaríamos esta iniciativa sería la Historia Contemporánea, y más concretamente el S. XX. La elección de este periodo no está hecha al azar, existen varios motivos por los que aplicarla aquí resultaría de lo más interesante. En primer lugar, el alumnado, la iniciativa está dirigida a alumnos que cursan tanto 4º de la E.S.O como 1º de Bachillerato, con edades comprendidas entre los 15 y 17 años. Se les presupone una cierta madurez intelectual a la hora de tratar ciertos temas de carácter más serio, lo que permite además tener un diálogo más maduro con ellos acerca de este tipo de temas, pudiendo llegar a verlo más en profundidad.

En segundo lugar, el periodo en sí ha sido uno de los más conflictivos y que mayor número de fallecidos a causa de los distintos conflictos ha tenido. No olvidemos tampoco que en la primera mitad de siglo se dieron las dos Guerras Mundiales con todo lo que ello conllevó para la sociedad. Es, por tanto, el periodo más interesante para tratar este tipo de temas.

El tercer punto que señalar son los materiales, tanto cinematográficos como videojuegos, que están basados en este periodo. Existen una gran cantidad de películas basadas en los distintos conflictos bélicos, vistas desde muchísimos puntos de vista y producidas por los distintos países contendientes, lo que nos permite acceder a gran variedad de visiones. En cuanto a los videojuegos nos encontramos con propuestas que van desde la acción más pura hasta la gestión de recursos y la estrategia, por lo que nos encontramos con un amplio abanico de estos.

Por último, está la manera en que se tratan los periodos bélicos en las aulas de Educación Secundaria. Normalmente suelen ser temas donde prima el conocimiento de las causas y consecuencias de estos, se da muy poca profundidad a conocer el desarrollo de las distintas campañas y se omite todo lo relativo a la dureza en los distintos frentes. Esto resulta en un total desperdicio para hacer comprender a los alumnos la dureza de un conflicto bélico, el cómo afectaba a aquellos que estaban en el frente...

6.1. La aplicación del cine para las guerras del S.XX

El cine y los conflictos han estado unidos desde sus inicios, no hay más que recordar una de las primeras obras cinematográficas como lo es *Asalto y robo de un tren* (1903) de Edwin S. Porter. Por tanto, el mostrar violencia, acción y, sobre todo, conflictos bélicos no es ajeno al medio.

Con este precedente, y con la cantidad de conflictos bélicos que se dieron a lo largo del S. XX, no nos ha de extrañar que el cine se haya convertido en la ventana por la que asomarse a estos. En la actualidad nos podemos encontrar con infinidad de títulos cinematográficos basados en conflictos bélicos que van desde la Antigua Roma hasta las más recientes guerras en Oriente Medio.

Un punto que hay que tener muy en cuenta antes de introducir cualquier película de este estilo en el aula es que nació como un género de carácter

propagandístico. De hecho, ya se ha mencionado con anterioridad este tipo de cinematografía y un ejemplo claro referido a la cuestión de los conflictos bélicos sería la película dirigida por John Wayne *Los Boinas Verdes* (1968), un filme que presentaba la Guerra de Vietnam como algo heroico y que pretendía ser una película que calmase a la opinión pública sobre el conflicto. Aun así, mucho cine bélico tiene en mayor o menor medida este cariz de apoyo a cierto conflicto o cierta intervención, y será algo que en todo momento el docente deba tener en cuenta.

Con todo lo que había que señalar acerca del cine hecho, vamos a pasar a ver cómo aplicarlo a la hora de tratar los conflictos bélicos.

En primer lugar, no se puede llegar a un aula y poner a los alumnos una película sin haber hablado previamente de ella ni haberla introducido a la clase. Esto quedaría totalmente inconexo con lo que se quiere hacer y por tanto no conseguiríamos nuestro objetivo. La clave, por tanto, está en la explicación, es decir, antes de nada, los alumnos deben conocer previamente el temario a tratar, si es la Guerra de Vietnam han de ubicar a sus participantes además de la influencia tuvo en el mundo y la sociedad. También, de cara al tipo de explicación que queremos llevar a cabo, hay que poner sobre la mesa todas las cuestiones que atañen al conflicto, pero, sobre todo, algunas que siempre quedan relegadas a un segundo plano: el sufrimiento, no solo entre la población civil sino también entre aquellos que combaten, sus condiciones de vida, el trato recibido y otros temas relacionados.

Una vez se han mostrado los contenidos a los alumnos, estos deberían estar preparados para la segunda parte de la explicación, la visualización de la película o el fragmento en cuestión. Llegados a este punto, puede resultar interesante, no solo desde el punto de vista de la explicación de contenidos, sino también para la atención de los alumnos, no gastar una semana del tiempo lectivo en visualizar una película completa, ya que puede que no toda nos interese y además se pierdan muchas sesiones. Para ello, puede resultar más interesante la proyección de distintos fragmentos que se correspondan con películas distintas, incluso que den visiones distintas del conflicto, para que los alumnos tengan una visión global de lo que se quiere explicar y no la de una única voz.

Con esto nos referimos a que normalmente los vencedores son los que hacen el cine, esto tiene como consecuencia la demonización del enemigo. Un caso muy claro es el de las películas basadas en la Segunda Guerra Mundial, estas tienden a englobar a todos los integrantes del ejército alemán como nazis, pero la realidad es que no todos los soldados alemanes eran nazis, muchos simplemente luchaban por su país, igual que lo hacían los rusos o los americanos. Por tanto, la pluralidad de puntos de vista es un plus a la hora de llevar esto a cabo en el aula. En este grupo encontraríamos títulos como *Stalingrado* (1993, Joseph Vilsmaier) o la miniserie *Hijos del Tercer Reich* (2013), ambas de producción alemana y que dan otra visión del ejército alemán.

Tampoco es necesario que, para hablar de un conflicto bélico, tengamos que dedicar toda la hora de clase a ver escenas de combate y guerra. Es evidente que vamos a hacer uso de este tipo de escenas, pero no hay que abusar de estas, en muchas películas recientes, aunque traten de mostrar la dureza de un combate siempre viran un poco hacia la espectacularidad un claro ejemplo sería el filme titulado *Hasta el último hombre* (2016) dirigido por Mel Gibson que si bien mostraba la crudeza de los combates en el frente del Pacífico también podíamos perdernos en la acción y la espectacularidad de sus escenas bélicas. Es por ello que no hay que quitar el mérito a ciertas escenas de diálogos entre personajes o que, simplemente, no muestran un combate épico y nos permiten ver el sufrimiento de los personajes ante una determinada situación, lo cual nos ayuda a tener otra visión del conflicto. Ejemplos de esto podrían ser algunas de las escenas de *Senderos de Gloria* (1957), de Stanley Kubrick, película de la que ya hablaremos más en profundidad, o de *Dunkerque* (2017) de Christopher Nolan. De hecho, esta última, centrada en la agónica evacuación de las tropas expedicionarias en Dunkerque nos ofrece unas escenas realmente agónicas de los soldados británicos esperando en las playas siendo asediados por la aviación alemana donde sin pronunciar ni un solo diálogo se nos dice todo. También resulta interesante que los alumnos vean cómo reaccionan ante distintas situaciones que se desarrollan fuera de los propios combates o las opiniones que dan a cerca de un determinado tema. Incluso es importante cuando los personajes tratan cuestiones que no tienen nada que ver con el conflicto, como es el hablar del hogar o la familia. Todos estos detalles son los que van a hacer

que los alumnos se den cuenta de cómo afecta la guerra tanto a los que están el frente como a sus familias.

También resulta interesante utilizar películas que no estén ligadas al antibelicismo, cine cuyo objetivo no sea en ningún momento concienciar a nadie, sino plasmar en pantalla a personajes rudos y explosiones. Ya hemos mencionado dos películas como son *Senderos de Gloria*, película antimilitarista donde las haya, y *Dunkerque*, la cual no es antimilitarista, pero se fija mucho en las personas y sus conflictos. Pero durante muchos años el cine nos ha dado auténticos clásicos del cine bélico de acción que en ningún momento han tenido ni tienen como objetivo el concienciar sobre nada. Películas como *Los violentos de Kelly* (1970, Brian G. Hutton), *Doce del Patíbulo* (1967, Robert Aldrich) o *Patton* (1970, Franklin J. Schaffner), todas ellas realizadas en los Estados Unidos en los años 60/70 y que toman como punto de partida el mostrar la osadía del ejército americano frente al enemigo y en cómo sus soldados o generales fueron mejores que cualquier otros y, sobre todo en las más actuales, hacer uso de efectos especiales y de espectaculares escenas de guerra. El tratar con este tipo de cine es importante para mostrar la dualidad de visiones que han existido a cerca de los conflictos, además de la manipulación de las victorias, siendo el mejor ejemplo la Segunda Guerra Mundial. Si bien fueron los rusos quienes sufrieron el mayor número de bajas y pusieron fin al conflicto con la toma de Berlín, la maquinaria propagandística americana, haciendo uso del cine, ha hecho que para muchos el final del conflicto fuera muy distinto. Por tanto, el plantear este tipo de cuestiones en el aula a través del cine puede ser realmente útil, sobre todo a la hora de fomentar el debate y una visión global de los conflictos de la que ya hemos hablado anteriormente.

Por su parte hemos mencionado en varias ocasiones que esta iniciativa estaba enfocada hacia una educación hacia la paz, hacia mostrar que los conflictos se pueden solucionar desde otra perspectiva que no sea la violencia. Para ello una de las vías para realizarlo sea a través del impacto en los alumnos. Si mostramos a los alumnos que un conflicto bélico no es para nada algo agradable ni épico como se muestra en las películas podremos hacer que los alumnos se vayan dando cuenta de ello. Cintas como *Apocalipsis Now* (1979) de Francis Ford Coppola que muestra el horror de la Guerra de Vietnam y como

esta afectaba a los soldados, *Rambo: Acorralado* (1972, Ted Kotcheff) que mostraba cual era la visión que se tenía de aquellos que habían luchado en la guerra cuando regresaban a casa, o la más reciente *El francotirador* (2014) de Clint Eastwood que presenta una interesante visión del daño psicológico que provocan las guerras, algo que se venía viendo desde la Primera Guerra Mundial. Incluso, relacionado con este tema, películas como *Los hombres que miraban fijamente a las cabras* (2009, Grant Heslov). En esta cinta se desarrolla una breve, pero interesante escena, en la Guerra de Vietnam donde en un pelotón de reclutas ninguno se atreve a disparar directamente contra el enemigo, y todos disparan por encima. Si bien esta película no es de corte bélico, puede ayudarnos a que los alumnos comprendan mejor este tipo de cuestiones más psicológicas. Algún otro título que hace esto mismo y que por su calidad merece la pena también resaltar sería *Gran Torino* (2008) de Clint Eastwood, donde el protagonista es un veterano de Vietnam con secuelas por haber participado en el conflicto.

En cuanto a cuál ha de ser la participación del docente en este tipo de iniciativas está claro que esta ha de ser constante. Ya desde el momento en que un profesor se plantea el hacer uso de una o varias películas en el aula se requiere por su parte un trabajo previo de selección de títulos y previsualización de las películas. Ya en el aula, una vez se ha dado a los alumnos los distintos conocimientos acerca del conflicto en cuestión, sería el momento idóneo para presentar los fragmentos seleccionados. Mientras estos se proyectan lo ideal sería que el profesor fuera señalando diversas cuestiones y elementos que ya se hayan visto en el aula y que estén reflejados en la película, también en algún momento se requerirá parar la proyección para completar las explicaciones. Por último, es importante que los alumnos se expresen acerca de lo que han visto, expongan sus ideas e incluso que se abra un pequeño debate sobre el tema en cuestión.

Recapitulando, el cine nos permite analizar con los alumnos una gran cantidad de cuestiones relacionadas con los conflictos bélicos. Desde el trato que recibían los soldados, las duras condiciones de vida, los problemas psicológicos que provocan las guerras e incluso a romper los mitos creados por la propaganda. Nos permite ahondar en conceptos que normalmente no se suelen tratar en las

aulas, cuestiones que van más allá de las causas, consecuencias y desarrollo y que se centran más en las personas, porqué están allí, que les motiva, que temen, entre otras cuestiones.

6.2. La aplicación de los videojuegos en las guerras del S.XX

Como ya venimos mencionando la gran diferencia entre el cine y los videojuegos es la interacción, por tanto, en el videojuego ya no somos meros espectadores de lo que ocurre en pantalla, si no que somos los protagonistas de la historia. Además, si el juego es bueno y está bien ejecutado, tanto en sus mecánicas como en su ambientación, conseguimos lo que se conoce como inmersión.

Al igual que el cine, los videojuegos nos proponen una gran variedad de géneros, sobre todo basados en las mecánicas de las que hacen uso, acción, aventura o estrategia, además de otros que no nos interesan mucho para esta aplicación por cuestión de temática. Ya hemos hablado acerca de cómo se ha de implantar un videojuego en el aula y de lo que ello implica, tanto por los beneficios como problemas que puede plantearnos, ahora lo que vamos a tratar es como aplicar distintos videojuegos relacionados con los conflictos bélicos en el aula para conseguir nuestro objetivo, llevar a cabo un impacto en los alumnos acerca de qué es realmente la guerra y educarles en que deben existir otras opciones no violentas a la resolución de conflictos.

Para ello, al igual que hemos hecho con el cine, no vamos a utilizar únicamente títulos que sean de corte antibelicista, sino que también será interesante analizar un amplio espectro de estos, incluyendo aquellos que en ningún momento han tenido la intención de concienciar o de incluir contenido antibelicista. Además, cabe señalar que títulos enfocados al anti-belicismo no son de lo más común en la industria, lo que reduce la posibilidad de utilizarlos, pero lo que no quita que con otros más comerciales no se pueda trabajar. También, y lo añadiremos al final de este apartado, trataremos juegos que sin estar enfocados a los conflictos del S. XX o que tengan la guerra como su piedra angular, nos pueden servir para tratar ciertos temas sobre la resolución de conflictos.

A la hora de aplicar el videojuego al aula hay que tener en cuenta que ya no estamos tratando con una película y que, por tanto, hay que aplicar un enfoque distinto a como trabajaríamos con el cine. Aun así, sí que hay un punto que ambos comparten, ya que es importante que el docente prepare a los alumnos previamente con los conocimientos acerca del periodo a tratar. No hablaríamos solo de explicar los hechos históricos, sino que también hay que preparar a los alumnos de cara al videojuego que se va a utilizar, explicar las mecánicas, los objetivos y todo aquello que atañe a la actividad. A ello se añade el hecho de que, el docente debe conocer todos los entresijos del juego que se va a utilizar en el aula, ha de saber cómo manejarse con él a un muy bien nivel de cara a poder explicar su funcionamiento a los alumnos, sobre todo cuando hablemos de ciertos tipos de juegos que son más complejos que pulsar un botón.

Normalmente cuando hablamos de videojuegos basados en eventos históricos del S. XX se nos vienen a la mente títulos basados en la acción. Estos suelen ser de carácter militar, basados en el uso de la perspectiva de primera persona, de ahí su denominación en inglés como *First Person Shooter* (FPS). Estos juegos, que en ocasiones han resultado bastante controvertidos, pueden ayudarnos bastante en el aula a la hora de tratar varios temas. Muchos de estos juegos hay que verlos con el mismo prisma con el que mirábamos las películas bélicas de acción, normalmente no tienen la intención de enseñar la dureza de un conflicto, y si lo hacen este no es su objetivo principal. Aun así, este tipo de juegos nos permite ver conflictos históricos desde la primera línea, mostrándonos como pudieron haber sido batallas diversas como el Somme, el Desembarco de Normandía o los encarnizados combates en Vietnam. Pero también hay que tener en cuenta un elemento bastante importante, en muchos de estos juegos vemos como el protagonista, al cual encarna el jugador, acaba con oleadas de enemigos sin inmutarse, también da igual el daño que reciba porque normalmente la salud es regenerativa y el recibir impactos no suele tener una penalización, además de otra serie de elementos que evidentemente no tienen nada que ver con la realidad pero que está ahí como parte de la experiencia jugable. Este es el punto donde el docente debe intervenir y desmentir toda esta serie de licencias que normalmente se toman estos juegos, hay que saber separar siempre lo que es realidad y ficción. Evidentemente no

todo lo que nos muestran en sus campañas estos juegos es criticable, por ejemplo, el título *Battlefield 1*, basado en la Primera Guerra Mundial incluía una primera misión que reflejaba a la perfección la fragilidad de los soldados en el frente francés. Para ello cada vez que el jugador moría saltaba a encarnar a otro soldado en el mismo frente, no sin antes ver un epitafio con su nombre, el año de nacimiento y el de fallecimiento. Títulos que podríamos englobar en esta primera categoría podrían ser el ya mencionado, algunos de la franquicia *Call of Duty* (1, 2, 3, *World at War*, *Black Ops*, *World War II*), *Medal of Honor* (*Allied Assault*, *Pacific Assault*), entre otros muchos que optan por esta temática.

En cuanto a cómo aplicar estos títulos en el aula, quizás sean los únicos por los que deberíamos optar por un enfoque más contemplativo en vez de dar a los alumnos el control del juego. Esto es, sobre todo, por los problemas que podría ocasionar con las familias que quizás no vean bien que sus hijos hagan uso de estos materiales. Además, si pusiéramos a los alumnos a jugar a estos títulos en el aula podrían desviarse del objetivo de la actividad ya que el enfoque que se les ofrece es la acción, sin la correcta supervisión, obtendría como resultado que la actividad perdiera todo su sentido.

Pero los juegos de acción bélica no son los únicos que existen a nuestra disposición. Otro género que también ha llegado a utilizar épocas históricas para sus juegos es el de la estrategia. En este caso el jugador participa del conflicto, pero emulando el papel que tendría un general en un campo de batalla, crea las unidades, gestiona los recursos e incluso los hay tan profundos que llegan a controlar la economía o la política internacional. Títulos con los que nos podemos encontrar, la franquicia *Company of Heroes*, *Panzer*, *Hearts of Iron IV* o *Men of War Vietnam*, entre otros muchos que componen el género. La idea de utilizar estos títulos en el aula es que el alumno se ponga al frente y descubra que cada vida cuenta, que las decisiones que tomamos tienen consecuencias y que eso en un conflicto bélico puede repercutir en la vida o muerte de aquellos que están en el frente. A ello se añaden cuestiones que nos permiten juegos como el ya mencionado *Hearts of Iron IV* título con una amplia profundidad que nos sitúa en los años previos a la 2ª Guerra Mundial y que dispone de un medidor de tensión mundial, el cual aumentará dependiendo de tanto nuestras decisiones como las del resto de países del mundo. Además, la diplomacia puede provocar grandes

cambios en los hechos históricos y con un título de estas características los alumnos podrían poner en práctica otras soluciones a los conflictos y cambiar el desarrollo de lo ocurrido. Este tipo de juegos va más allá de crear unidades y lanzarlas contra el enemigo, se requiere también una gestión de construcciones, de hecho, existen proyectos de innovación didáctica basados en esta idea. La propuesta a la que nos referimos está dirigida a grupos de 3º de la E.S.O y está centrada en la asignatura de geografía, pero comparte algunas ideas clave con nuestra propuesta, como es el enseñar a gestionar una serie de edificios, saber qué tipo de tecnologías investigar, entre otros elementos²⁶.

Por último, dentro de los videojuegos hay que hablar de dos tipos que estarían fuera de estas dos grandes corrientes pero que pueden ser igualmente útiles. Serían títulos enfocados a la aventura o al rol y que pueden ayudar a que los alumnos hagan conciencia del tema con respecto al tema de los conflictos, como afectan a aquellos que están involucrados y como de difíciles son las decisiones que se han de tomar en estos.

Los juegos enfocados en la aventura recogen gran cantidad de géneros dentro de sí, pueden ser aventuras de plataformas o aventuras de acción con grandes secuencias llenas de explosiones, por lo que es un tipo de juego muy versátil y donde encontramos títulos muy dispares. Un ejemplo sería la obra titulada *Valian Hearts*, obra basada en la Primera Guerra Mundial, que dispone gran cantidad de información sobre este periodo y muestra, haciendo uso de imágenes reales, como era la vida de los soldados en el frente y trata una aventura más personal. Por su parte *Spec Ops: The line* es un juego de acción bastante duro por los temas que trata, donde el protagonista es la enajenación mental que llegan a sufrir los soldados en el frente, además de verse cómo la guerra trastoca el modo de ver a los enemigos y a los civiles. Un tercer juego que englobaríamos en este punto sería *This War of Mine*, el cual nos mostraría cómo los conflictos bélicos más recientes, sus enseñanzas se podrían aplicar también a aquellos más antiguos, afectan a la población civil que trata de sobrevivir en ellos.

²⁶ LLODRÁ, J. J. “Crea y gobierna tu ciudad” en *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* en N.º 86, 2017, págs. 68-69.

Finalmente, el último tipo de juegos que vamos a mencionar son los juegos de rol. En primer lugar, hay que señalar que los juegos de rol no son algo que hayan inventado los videojuegos, más bien estos le han dado al rol una vuelta de tuerca. Lo podríamos definir como un cruce entre juego de mesa y teatro que hacen uso de un libro con una historia y unos dados, pero lo más importante de todo es que son lúdicos, imaginativos, interpretativos, colaborativos, narrativos y regulados²⁷. Por tanto, son juegos donde el alumno toma el rol de un personaje y actúa como tal. Esta idea ha sido trasladada a los videojuegos de una manera muy exitosa por las capacidades del medio, pero se nos hace extremadamente complicado el encontrar juegos de rol, por ello si deseamos que jueguen a un título de estas características habría que usar juegos que no van a incluir en su ambientación la presencia de elementos relacionados con conflictos del S. XX, pero que por su concepción permitirían actuar sobre la idea de la resolución de conflictos. Dentro de esta idea se engloban distintos juegos que están basados en la supervivencia en un entorno y que normalmente suelen ir ligados a la formación de grupos o clanes que acaban por enfrentarse o colaborar entre sí. El mayor problema que encontramos con estos títulos es que suelen estar basados en épocas históricas antiguas o hacen uso de temáticas de carácter fantástico o de ciencia ficción, lo cual rompería por completo con el de la asignatura.

Por su parte sí que podríamos mencionar un juego que si bien no está enfocado directamente al rol sí que se puede aplicar y que además está basado en la Primera Guerra Mundial. *Supremacy 1914*, es un juego de navegador gratuito que permite al jugador tomar el control de una nación del mundo y construir edificios, crear tropas, tener diplomacia con otros jugadores, crear alianzas... La mejor aplicación que se podría hacer de este juego es la de crear una partida de rol, donde cada alumno tome el papel de cada uno de los distintos países y trate de mantener relaciones políticas con el resto de los compañeros. Esto permitiría, a través de un control realizado por el docente al cargo, ver como los alumnos responden a los distintos conflictos y problemas que se pueden ir desarrollando.

²⁷ MATÉ, I. “Juegos de rol. Pautas para su uso en clase” en *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, N.º 86, 2017, pág. 25.

Por último, hablando ya en general de este tema, aquel docente que desee hacer uso del videojuego en el aula se va a encontrar con un problema. Como se puede apreciar, la mayoría de los títulos mencionados están basados en un periodo concreto, como es la Segunda Guerra Mundial. Esto da lugar a una sequía de títulos para otros conflictos, un ejemplo, la Guerra de Corea en la cual no se desarrolla ningún juego. A este se añaden el resto de problemas que tiene la aplicación del videojuego en el aula, de a los cuales ya hemos desarrollado con anterioridad.

A pesar de los problemas que se puedan plantear, el uso de los videojuegos en el aula puede ser una manera novedosa de llegar a los alumnos y tratar esta serie de temas que hemos planteado con ellos. Está claro que gracias a la ya mencionada gamificación el alumno va a conseguir comprender mejor la información que reciben y de una manera más sencilla y amena que con una clase donde todo sea más serio y no haya una interacción entre el docente y sus alumnos, pero es que además el uso de los videojuegos permite a los alumnos el uso de su creatividad y el desarrollo de su personalidad²⁸, lo que va mucho más allá de la asignatura de historia.

²⁸ ESPAÑOL, D. “El juego: Creatividad y autodescubrimiento” en *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, N.º 86, 2017, pág. 46.

7. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA. ¿SE PUEDE LLEVAR A CABO EN UN AULA?

Mucho se ha hablado acerca de cómo podrían ser llevados tanto el cine como los videojuegos a las aulas. Es evidente que no es una tarea sencilla para el docente, ya que ambos requieren de una importante preparación previa. Por parte del cine se requiere el conocer bien las escenas que se van a proyectar y saber cuándo hacer los comentarios pertinentes. Sin embargo, por parte de los videojuegos ya se ha mencionado varias veces que la carga de trabajo a la que someten al docente es doble. El docente debe conocer por completo todas las mecánicas del juego que se va a proponer a los alumnos, debe por tanto dedicar parte de su tiempo a jugar al título y dominarlo. Además, dependiendo del juego que se utilice se va a invertir más o menos tiempo en explicar a los alumnos el funcionamiento de este. Por su parte no se puede plantear un videojuego sin ningún objetivo y dejar que los alumnos jueguen, ya que se perdería el cariz didáctico de la actividad. El docente es quien debe proponer un objetivo a cumplir por parte de los alumnos.

Por tanto, ¿es posible aplicar tanto el cine como los videojuegos en un aula sin que se pierda la intención de enseñar en el camino? La respuesta a esta pregunta es sí, sí a que se puede usar el cine, pero sí también a que se pueden usar los videojuegos. Por tanto, en este apartado propondremos dos actividades que pueden ser llevadas a cabo en el aula tanto con el cine como con los videojuegos.

La primera de estas actividades tendrá como foco la comparación de dos escenas, una del *Senderos de Gloria* y otra de *Salvar al soldado Ryan*, mientras que por su parte la actividad centrada en videojuegos lo hará haciendo uso del ya mencionado *Supremacy 1914*.

7.1. Senderos de Gloria y Salvar al soldado Ryan, la comparación entre escenas

Senderos de Gloria y *Salvar al soldado Ryan* son dos grandes películas centradas cada una en uno de los conflictos mundiales. De ambas se podrían escoger cientos de escenas que ayuden a los alumnos a comprender la dureza de un conflicto bélico, pero si lo que queremos es comparar como a pesar de los

años transcurridos la guerra seguía siendo igual hay dos escenas que son altamente representativas.

Por parte de *Senderos de Gloria* la escena escogida sería el asalto de las tropas francesas contra una posición alemana. Esta escena muestra a la perfección lo que era un combate en la Gran Guerra, pero habría de ser complementada con una escena previa donde el protagonista y el general tienen una discusión sobre como lanzar el ataque.

Por parte de *Salvar al soldado Ryan* la escena elegida tiene que ser, sin duda, uno de los grandes clásicos de la cinematografía, el Desembarco de Normandía. Esta gran escena muestra con realismo lo que fue una de las batallas más importantes del frente occidental.

Ambas escenas nos muestran, por tanto, dos escenas de combate dentro de los conflictos mundiales. Claro está que, cada una de estas películas, pertenece a un conflicto distinto, pero se puede plantear en el aula una actividad de comparación de ambas escenas.

Esta actividad, que podría llevarse a cabo perfectamente tanto en los cursos de 4º de E.S.O como de 1º de Bachillerato sin tener que llevar a cabo ninguna alteración notable de la actividad. El momento idóneo para realizarla podría producirse tras haber acabado las unidades referidas a ambas guerras mundiales o después de la primera. La ventaja de situar la actividad tras todo el temario de los conflictos mundiales es que el alumno ya posee los conocimientos acerca de estos y puede dar pie a un interesante debate. Por su parte, situarla tras la Gran Guerra y antes de la Segunda Guerra Mundial nos puede ayudar a que los alumnos no idealicen este conflicto y así, al llegar a su tema, lo vean desde otra perspectiva. Esta segunda opción sería la más interesante de las dos para llevar a cabo la actividad.

En cuanto a su desarrollo, es en la simplicidad donde reside el éxito de la actividad. Previamente habría que presentar ambas películas con ciertos datos como cuando fueron realizadas por sus directores. A partir de ahí se proyectarían ambos fragmentos y sería el docente al cargo quien fuera señalando diversos elementos importantes que aparecen en pantalla, la manera de avanzar, los riesgos a los que se enfrentan... Finalmente, llegaría la interacción con los

alumnos. En este punto lo ideal sería abrir un debate con ellos acerca de si creen que existe una evolución entre ambos conflictos o si en el fondo las cosas se desarrollan de la misma manera.

El objetivo final de esta actividad es que los alumnos vean como a pesar del paso de los años las maneras de combatir han cambiado poco. Que se den cuenta cómo se lanza a los combatientes a la primera línea sin plantearse nada más que la victoria. También es interesante que entiendan que cada una de las personas a las que se representa en la pantalla tiene una vida, la cual puede quedar segada en un solo instante. Todo ello con el objetivo de que entiendan que los conflictos, por muy atrás que estén en el tiempo, no pueden ser tomados a la ligera como un mero divertimento, sino que son algo serio que va más allá de una película.

7.2. Supremacy 1914. Una actividad práctica y sencilla en el aula.

En el apartado anterior hemos mencionada una gran cantidad de videojuegos que tocan diversos géneros de este mundo. Se ha hablado de juegos de acción, de estrategia o rol. Pero si hay un elemento en el que hay que incidir bastante es que jugar a videojuegos no es barato. La mayoría de los videojuegos que se han mencionado resultarían muy interesantes para aplicar en un aula, pero lo más seguro es que ningún centro desee gastar cierta cantidad de dinero en la compra de estos o incluso cambiar los equipos informáticos para que se puedan aplicar los juegos más modernos y punteros.

Esto no quiere decir que debemos dejar esta idea a un lado. Puede que el acceso a estos materiales sea complicado, pero no imposible, simplemente hay que saber buscar. Frente a este problema, la propuesta que aquí presentamos es la de hacer uso de *Supremacy 1914*.

7.2.1. Características del juego

Las virtudes de este juego a la hora de ser aplicado en un aula son muchas y variadas. Pero sin duda alguna lo mejor que nos ofrece este juego es que es gratuito, con ello nos referimos a que no hay que pagar para poder jugar, no hay que adquirir el juego. Se trata de un título que se juega a través del propio navegador del ordenador, por lo que se trata de una propuesta *online* que no requiere de ninguna descarga en el ordenador, lo único que se necesita es abrir una cuenta en la web del juego haciendo uso de un correo electrónico, el nombre

y un pseudónimo. A ello se añade que la simplicidad del juego permite que se pueda jugar en cualquier ordenador sin necesidad de disponer de un equipo de gran potencia. Por tanto, la simplicidad técnica de este juego aunada a su carácter gratuito lo convierten en el título perfecto para ser aplicado en un aula.

En cuanto a la jugabilidad que este presenta, es decir, las mecánicas de las que dispone el juego, nuevamente nos encontramos con algo simple pero efectivo. Cada país existente en el juego está dividido en un número igual de provincias²⁹, cada una de ellas con una capital. Dichas ciudades permiten la construcción de una serie de edificios que se van a ir desbloqueando con el paso del tiempo y que requieren unos recursos, de los que hablaremos a continuación. Entre estos edificios encontramos la oficina de reclutamiento, que producirá unidades de infantería de manera automática cada cierto tiempo, los cuarteles, donde el jugador puede reclutar desde caballería hasta tanques varios, un taller, que desbloquea ciertas unidades, un puerto, para la fabricación de barcos, un aeródromo, creación de diversos tipos de aeronaves, una fortaleza y una estación de ferrocarril³⁰.

Hemos mencionado que el juego dispone de recursos, estos son de gran importancia para su desarrollo, ya que permiten desde la construcción de ciudades hasta alimentar o mover tropas. Estos recursos se dividen en cuatro grupos, alimento (cereal y pescado), materiales (mineral de hierro y madera), energía (carbón, petróleo y gas) y dinero³¹. Lo más importante de todo es que cada provincia de cada país produce uno de estos recursos, pero todos los países tienen déficit de uno o dos recursos importantes, lo cual se puede solucionar gracias a la existencia de un mercado³² donde los distintos jugadores pueden poner recursos que les sobran y el precio al que lo venden. Esto permite que el juego sea mucho más dinámico y que exista una interacción entre jugadores.

Pero lo que realmente nos interesa de este título es la presencia de tres elementos muy interesantes. Por un lado, el juego dispone de un periódico³³

²⁹ Anexo I, imagen 1.

³⁰ Anexo I, imagen 5.

³¹ Anexo I, imagen 3.

³² Anexo I, imagen 4.

³³ Anexo I, imagen 2.

donde cada jugador puede publicar noticias tanto de manera pública como anónima acerca de lo que ocurre en su país o de lo que opina de los otros jugadores. Por otro lado, también hay un apartado dedicado a la diplomacia³⁴ donde los distintos jugadores pueden comunicarse entre sí para tratar asuntos comerciales o políticos. Y finalmente las distancias y las construcciones tardan tiempo real en completarse, lo que implica que una partida no puede acabarse en unos pocos días y, además, cada jugador ha de pensar muy bien sus movimientos.

A todo esto, se añade la presencia de espías para tratar de leer mensajes, sabotajes... y la posibilidad de distintos estados con las demás naciones, es decir, guerra, embargo comercial, compartir mapa o crear coaliciones de países.

Por tanto, nos encontramos ante un título con una profundidad moderada, pero que a la hora de ponernos a jugar su jugabilidad es muy sencilla e intuitiva. Esta es una de las cuestiones por las que nos hemos decantado por este título.

7.2.2. Organización y desarrollo de la actividad

La manera más interesante de llevar este videojuego al aula sería a través de una partida “roleada” que mezclase lo virtual con el aula. Para ello, y para adecuarnos a la historia contemporánea, se escogería como escenario el mapa de Europa de 1910 con capacidad para 10 jugadores y donde encontramos presentes a todos los integrantes de la Primera Guerra Mundial, Francia, Alemania, Imperio Otomano, Inglaterra..., además de otros estados como Marruecos, España o Suecia.

Dependiendo el número de alumnos en el aula se podrían formar 10 grupos de entre 4 a 5 alumnos cada uno de ellos con un papel relevante dentro del Estado, rey o Primer Ministro, Ministro de la Guerra, Ministro de Economía, Ministro de Asuntos Exteriores y Ministro de Propaganda, este último sería opcional. Si bien todos los miembros del grupo participarán de todos los campos siempre será aquel que ostente el cargo de rey o Primer Ministro el que tenga la última palabra en todo, pudiendo hacer caso o no a sus compañeros, a no ser que en la ficha de cada país se señale que otro de los personajes del gobierno tenga más poder.

³⁴ Anexo I, imagen 6.

En cuanto a las naciones, a cada grupo se le asignará una, pero con un trasfondo previo que marcará sus relaciones con el resto de países. De este modo al inicio de la partida habrá estados enemistados entre sí, otros con graves problemas internos o países que tengan una relación de dependencia política de importancia, todo ello lo más apegado posible a la realidad para dar a los alumnos una mejor inmersión en el mundo de principios del S. XX.

La actividad debería desarrollarse a lo largo de un mes, a no ser que la partida se esté desarrollando con un alto grado de interés y el docente desee alargar su duración, ya que el avance en el juego puede ser lento, pero en ningún momento se va a dar un único final como válido. Se iniciará a la vez que se comience a impartir la Unidad Didáctica correspondiente a la Gran Guerra, con una primera sesión dedicada a la formación de grupos y la introducción a los alumnos de las dinámicas tanto de la actividad como del juego. A partir de ahí los alumnos tendrán una primera semana para ir familiarizándose con las mecánicas del juego y podrán iniciar conversaciones con el resto de las naciones.

Cada semana en la última sesión de la asignatura se dedicará a, por un lado, hablar de los temas o conflictos que hayan surgido en la partida, y por otro el docente propondrá un problema a nivel global basado en acontecimientos históricos de la época. Pero al tratarse de un juego en el que los alumnos deben participar activamente se pueden dar nuevas situaciones de tensión y problemas entre las distintas naciones que resulten más interesantes que las propuestas por el profesor, lo que permite que los alumnos creen su propio universo.

Lo interesante de esta actividad es ver como los alumnos se enfrentan a una serie de problemas y los resuelven de la manera que ellos creen más conveniente. En ningún momento se les va a vetar la posibilidad de hacer uso de la fuerza armada, ya que al final el juego está enfocado a la estrategia bélica, pero sí que se les hará conscientes de las consecuencias de sus actos en caso de decidir hacer uso de esta opción. Un punto muy interesante es que al final de cada combate en el periódico aparece la cantidad de soldados que han fallecido, por lo que este podría ser un punto a comentar en caso de haber un combate. Por otro lado, en los ataques a las ciudades los edificios se dañan, lo que daría para otro comentario sobre las consecuencias de un conflicto bélico.

En cuanto al rol del profesor, este es quien va a proponer los distintos eventos que van a irse sucediendo a lo largo de las semanas, los cuales irán aumentando en complejidad con el paso del tiempo. También debe ser el moderador de todo lo que ocurre dentro de la partida, evitando que se produzcan situaciones que vayan más allá del juego y que haya problemas entre los alumnos. Su papel, por tanto, va más allá de desarrollar la actividad y es de mucha importancia.

7.2.3. Objetivos de la actividad

El objetivo principal sería tratar de conseguir que todos los países lleguen íntegros hasta el final de la actividad. Evidentemente no se les puede plantear este objetivo de una manera directa a los alumnos ya no actuarían de una manera tan personal, sino que su única preocupación sería la de cumplir. Por tanto, al inicio de la actividad habría que plantearles como objetivo el tratar de ir solucionando, de la manera más conveniente, los distintos conflictos que surjan.

Con ello conseguiremos que los alumnos se den cuenta de varias cuestiones, como es la complejidad de la política internacional, sobre todo en lo que respecta al principio del S. XX. También entenderán la dureza de una guerra de carácter mundial y las consecuencias que esta tiene tanto en lo personal como en lo materia.

Por tanto, el objetivo último de esta actividad debe ser que los alumnos empaticen con los periodos más conflictivos de la historia de la humanidad y que entiendan lo complicados y duros que son de sobrellevar.

7.2.4. Normas, Rúbrica y Currículum

Al igual que en cualquier otro juego, deben existir una serie de normas para poder llevarlo a cabo. La principal debe ser el respeto entre los participantes, sin esta sería imposible llevar a cabo esta actividad, se trata de un juego y por tanto lo que ocurre en este debe quedarse en él y no trascender a la vida diaria. Por otro lado, se pondrá un límite al tiempo que los alumnos pueden estar conectados a la partida. Al ser un título que se mueve tan despacio los alumnos deberán acceder a él desde sus casas, lo cual no implica que deban estar todo el día jugando, para ello es importante una buena comunicación con los padres. De hecho, habría que avisar a las familias de esta actividad, solicitar su permiso para llevarla a cabo y explicarles detalladamente cual es la finalidad de esta,

además contando con la colaboración de los padres y madres se podría llevar a cabo un mejor control de los alumnos para que estos no abusen del título.

Finalmente, dentro de la partida establecerán unas normas de la partida, como la prohibición del uso de *goldmarks*, una moneda interna del juego que permite la rápida construcción de edificios y movimientos de tropas y que se adquiere con dinero real. La imposición de usar únicamente los medios de comunicación que ofrece el juego o la obligatoriedad de que cada vez que se declare una guerra hacer un comunicado público de este cambio en el estatus entre dos naciones. Y, sobre todo tratar de que todos los alumnos traten de meterse en sus personajes cada vez que participen en el juego.

Es evidente que esta actividad debe estar en consonancia con los contenidos, criterios y estándares que se muestran en la Programación y en las Unidades Didácticas de la asignatura, todo ello respaldado por su correspondiente decreto (Decreto 19/2015). Con esto lo que conseguimos es dar un trasfondo a la actividad y convertirla en un referente de cara al temario. De este modo relacionamos ambos y conseguimos el objetivo de que el alumno aprenda a través del juego. Como se puede ver en el ejemplo³⁵, la gran mayoría de contenidos, criterios y estándares se pueden trabajar con el juego propuesto.

Por último, esta es una actividad evaluable que deberá tener su propia rúbrica³⁶. Esta sobre todo se debería centrar en la manera en que los alumnos participan en el título, es decir, si se meten el papel que se les ha dado y se expresan como él o si simplemente ponen lo primero que se les ocurre con tal de acabar. También se valorarán las participaciones que se lleven a cabo en los debates realizados en el aula y las buenas decisiones tomadas dentro del juego y que resulten sorprendidas para el profesor al cargo de la actividad. Finalmente, al término de la actividad los alumnos deberán realizar una pequeña redacción acerca de su experiencia personal en la actividad, si les ha gustado y si les ha servido para comprender las cuestiones estipuladas en los objetivos.

³⁵ Tabla 1. Ejemplo de Unidad Didáctica de 4º de la E.S.O

³⁶ Tabla 2. Rúbrica

7.2.5. Observaciones finales sobre la actividad

Esta experiencia puede ser de gran interés para los alumnos. A través de ella van a conseguir darse cuenta de la complejidad del mundo tanto pasado como actual, la importancia de los conflictos y sus consecuencias, tanto morales como personales y otras tantas lecciones que, si bien pueden no ser parte del temario de la asignatura, sí que pueden funcionar como contenidos transversales.

Por su parte esta actividad también lleva detrás un gran trabajo para el docente, investigación y preparación de grupos heterogéneos, de las diversas historias y hechos históricos a aplicar, etcétera. Aun así, si se desarrolla correctamente el resultado puede ser muy satisfactorio.

8. DISCUSIÓN

No sería justo decir que la aplicación de este tipo de elementos está exenta de problemas. Es verdad que se tratan de medios que ponen a nuestra disposición gran cantidad de ventajas, pero al mismo tiempo poseen una serie de desventajas o problemas para su aplicación.

Empezando por el cine, el cual es el que menos problemas nos puede causar en las aulas, está sin duda alguna la cuestión de la violencia. Si se van a tratar temas bélicos o que impliquen conflictos armados es muy posible que el tipo de películas que se nos planteen tengan un cierto grado de violencia. Es por ello que habría que informar a las familias de qué tipo de actividades se van a desarrollar en el aula a y que puede que algunos de los documentos gráficos que se muestren a los alumnos contengan este tipo de materiales. Más allá de esta cuestión el cine no nos plantearía ningún otro problema.

Cuando tratamos los videojuegos la cuestión de los problemas cambia bastante con respecto al cine, existes varios a los que habremos de enfrentarnos si nuestro deseo es aplicar este medio a las aulas.

En primer lugar, está la cuestión de disponer de equipos informáticos, nos referimos a estos y no a las consolas por el hecho de que son más sencillos de llevar a un aula, lo suficientemente potentes. Hoy día la industria va mejorando mucho en la tecnología que mueve estas aplicaciones y los equipos que se necesitan requieren ser cada vez mejores. Por tanto, se nos presentarían problemas con respecto a que el centro no disponga de equipos que sean lo suficientemente potentes o que incluso los propios alumnos, por diversas cuestiones no puedan acceder a este tipo de materiales. Esto tendría como solución el hacer uso de juegos más antiguos, con lo que no quiere decir que sean de peor calidad o que sus posibilidades sean menores, o que sea el docente el que lleve su propio equipo al aula para hacer uso de estos juegos.

Otro problema que presenta el uso de videojuegos en el aula es un estigma que arrastra el medio desde hace mucho tiempo, la violencia. Puede que la calificación de edad que tengan algunos de estos juegos sea la de mayores de 18 años y, es evidente, que la mayoría de los alumnos a los que van dirigidas estas aplicaciones no tienen esta edad. Este problema traspasa un tanto las

aulas, ya que es un tema que puede que en algunas familias no agrade demasiado. Es un problema parecido al que presentaba el cine, pero con la diferencia que aquí es el jugador el que la ejerce. Si bien no hay una solución directa para este tema, lo más lógico sería mantener a las familias informadas del tipo de actividades que se van a llevar a cabo en el centro con estos juegos, no solo eso, sino que habría que informar del tipo de juego que se vaya a aplicar en el aula, su contenido, si es apto o no para esas edades e incluso pedir una autorización a todas las familias y tutores, además de al centro, para poder llevar a cabo una actividad que implique el uso de videojuegos y que no haya ningún problema. A ello se añade el tener una rúbrica preparada que pueda solventar cualquier duda acerca de cómo se va a evaluar la actividad que se va a premiar y que se va a sancionar.

9. CONCLUSIONES

Cine y videojuegos son dos elementos que han llegado a las aulas para quedarse. El cine ha mantenido su presencia desde muchísimo tiempo atrás, pero sigue siendo un recurso didáctico formidable a la hora de enseñar historia, gracias sobre todo a la gran cantidad de películas, presentes y pasadas, que existen ambientadas en distintas épocas históricas. Además, siendo los conflictos bélicos del S. XX un escenario tan sugerente, tenemos la gran suerte de poder contar con muchísimas producciones cinematográficas que nos permiten verlos desde distintos puntos de vista.

Por su parte el videojuego, como recurso más joven, aún le quedan unos años para poder asentarse como una herramienta habitual en las aulas. Además, ha de superar ciertos estigmas sociales, de los que ya hemos hablado, para incorporarse como un elemento habitual en las aulas, pero sin miedo a equivocarnos podemos señalar que en unos años comenzará a normalizarse su uso.

Pero la pregunta que nos viene ahora a la mente es si de verdad este trabajo cumple sus objetivos. Como ya se señaló en el apartado correspondiente, el principal objetivo de la aplicación de estos medios a las aulas era tratar de mostrar a los alumnos como son en realidad los conflictos bélicos y cuáles son sus consecuencias, y podemos decir que sí, sin duda las propuestas expuestas cumplen su objetivo.

Ambos medios pueden recibir muchísimas lecturas, al final como muchos medios audiovisuales el significado de la obra que da en manos de cómo la ve quien la consume. Algunas de estas lecturas pueden ser correctas mientras que otras pueden equivocarse, pero hay un punto en el que podemos coincidir, y es que con la correcta guía los alumnos pueden llegar a ver la idea que se les está planteando. Y es que el aplicar este tipo de iniciativas en cursos como 4º de la E.S.O o 1º de Bachillerato, nos permite encontrarnos con muchísimos alumnos con mentes muy despiertas, que disponen de una gran capacidad de razonamiento y que por tanto son realmente valiosos para estas actividades.

La guerra, los conflictos armados, no son temas que se puedan tomar a la ligera, son cuestiones realmente serias y que nos afectan a todos de un modo u

otro, pero es que además son hechos históricos traumáticos. Por tanto, debemos educar al alumnado para que se dé cuenta de las consecuencias de un conflicto bélico, no en el plano político, como normalmente suelen estar enfocadas, sino en el personal. El alumno debe acabar por darse cuenta de cómo afectan los conflictos a aquellos que acuden a los frentes y a sus familias.

Educar en conflictos va mucho más allá de enseñar nombre de batallas, aprenderse en avance de un frente o las causas del estallido de una guerra, causas que normalmente suelen ser absurdas. Educar en conflictos es una educación para la vida, para ser consciente del mundo que les rodea y de cómo cien años después de la firma del armisticio de la Gran Guerra el ser humano continúa asesinando a sus iguales en una carnicería sin fin.

10. BIBLIOGRAFIA

AYÉN, F. “¿Qué es la gamificación y el ABJ?” en *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía en Historia*, N.º 86, 2017, págs. 7-15.

BERK, L. E. “Desarrollo del niño y del adolescente”, Prentice Hall, Madrid, 2001.

CAPARRÓS LERA, J.M. “Enseñar Historia Contemporánea a través del cine de ficción” en *Quaderns de cine*, N.º 1, 2007, págs. 25-35.

COLLAZOS, C. A. y MENDOZA, J. “Como aprovechan el aprendizaje colaborativo en el aula” en *Educación y educadores*, Vol. 9, N.º 2, 2006, págs. 61-76.

EGIA GÓMEZ, J. L., CONTRERAS-ESPINOSA, R. S. y SOLANO-ALBAJES, L. “Videojuegos Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación” en *3c TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, Vol. 1, N.º 2, 2012.

ESPAÑOL, D. “El juego: Creatividad y autodescubrimiento” en *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, N.º 86, 2017, págs. 45-49.

FERRO, M. “Historia contemporánea y cine”, Editorial Ariel, Barcelona, 2000.

GROS SALVAT, B. “Educar con entornos de aprendizaje basados en videojuegos” en AGUADED GÓMEZ, J. I. (coord.) *Los lenguajes de las pantallas: del cine al ordenador*, Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid, 2007, págs. 121-140.

GROS SALVAT, B. (coord.) *Videojuegos y aprendizaje*, Grao, Barcelona, 2008.

ITURRIAGA BARCO, D. y MEDEL MARCHENA, I. “La historia a través de los videojuegos. Evaluación mediante Civilization y Assassin’s Creed”. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, N.º 86, 2017, págs. 30-36.

JORGE ALONSO, A. “El cine como fuente y recurso para el estudio de la historia contemporánea: su trabajo en el aula” en CEBRIAN DE LA SERNA, M. *Creación de materiales para la Innovación Educativa con Nuevas Tecnologías*, Vol. 1, 1998, págs. 531-534.

LACASA, P. "Los videojuegos. Aprender en mundos virtuales" Ediciones Morata, Madrid, 2011.

LLODRÁ, J. J. "Crea y gobierna tu ciudad" en *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* en N.º 86, 2017, págs. 68-72.

MARTÍN BRAVO, C y NAVARRO GUZMÁN, J. I. (coord.) "Psicología para el profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato", Editorial Pirámide, Madrid, 2011.

MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, E. *Aprender con el cine, aprender de película. Una visión didáctica para aprender e investigar con el cine*, Grupo Comunicar Ediciones, Huelva, 2002.

MATÉ, I. "Juegos de rol. Pautas para su uso en clase" en *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, N.º 86, 2017, págs. 24-29.

MONTERDE, J. E. "Cine, historia y enseñanza" Editorial Laia, Barcelona, 1986.

PLA VALLS, E. "Llevar el cine a las aulas. Algo más que buenos propósitos" en AGUADED GÓMEZ, J. I. (coord.) *Los lenguajes de las pantallas: del cine al ordenador*, Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid, 2007, págs. 89-107.

SALVADOR MARAÑÓN, A. *Cine, literatura e historia. Novela y cine para la aproximación a la Historia Contemporánea*, Ediciones de la Torre, Madrid, 1997.

SANCHEZ ALARCÓN, I "El cine, instrumento para el estudio y la enseñanza de la Historia". *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, N.º 13, 1999, págs. 159-164.

SKINNER, B. F. "Sobre el conductismo", Editorial Fontanella, Barcelona, 1977.

TEIXES, F. "Gamificación: Fundamentos y aplicaciones", Editorial UOC, Barcelona, 2014.

TEIXES, F. "Gamificación: Motivar jugando", Editorial UOC, Barcelona, 2015.

ANEXO I. IMÁGENES



Imagen1. Mapa de Europa en 1910.



Imagen 2. Pantalla correspondiente al periódico.



Imagen 3. Recursos del juego.



Imagen 4. Mercado de recursos.



Imagen 5. Vista de una ciudad con gran parte de sus edificios.



Imagen 6. Pestaña de diplomacia.

ANEXO II. TABLAS

UNIDAD DIDÁCTICA VI La Primera Guerra Mundial
Objetivos: Interpretar mapas tanto de la situación de las potencias antes y después de 1914 como de los distintos bandos. Reconocer las principales líneas de los Sistemas Bismarkianos. Identificar los puntos de fricción entre las potencias europeas. Diferenciar los distintos bloques de cara al conflicto. Describir el desarrollo de la Guerra Mundial y reconocer sus fases. Interpretar los tratados de paz. Valorar las consecuencias humanas del conflicto
Contenidos: Europa en el fin de siglo. Los Sistemas Bismarckianos. El fracaso de los sistemas y la Paz Armada. La Entente Cordiale y la Triple Alianza. Los puntos de fricción de las potencias europeas. La conferencia de Algeciras, Alsacia y Lorena y los Balcanes. La carrera armamentística. El estallido del conflicto y la guerra de movimientos. La guerra de trincheras. Mapa de la situación de la línea de trincheras. El Frente Occidental. La ruptura del equilibrio y el fin de la guerra. Los tratados de paz y sus consecuencias.

<p>Criterios de Evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Elaborar un mapa con las principales potencias europeas marcando las áreas de tensión. 2.Explicar la situación política en Europa en los años previos a la guerra. 3.Analizar los bandos y las causas del inicio de la Gran Guerra. 4.Identificar en un mapa los principales frentes de la guerra. 5.Explicar el desarrollo de la guerra en el frente occidental y oriental. 6.Interpretar la Paz de Versalles y Brest-Litovsk
<p>Estándares de Aprendizaje</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Elabora y sitúa en un mapa las principales potencias europeas y los principales puntos de fricción. (CAA) 2.1. Explica la situación política europea en los años previos al conflicto. (CL) 2.2. Señala los principales momentos de tensión dentro de la Paz Armada y la carrera armamentística. (CL) 3.1. Distingue los distintos bandos del conflicto y sus integrantes. (CAA) 3.2. Localiza en un mapa la situación de los contendientes. (CAA) 3.3. Explica las causas del conflicto y la cadena de acontecimientos que llevaron a su inicio. (CL) 4.1. Elabora un mapa con los principales frentes del conflicto. (CAA) 5.1. Señala el desarrollo del Frente Occidental y las características de la guerra de trincheras. (CL) 5.2. Señala el desarrollo del Frente Oriental. (CL) 5.3. Valora las consecuencias humanas del conflicto. (CSC) 6.1. Interpreta y valora el tratado de Brest-Litovsk. (CSIEE) 6.2. Interpreta y valora la Paz de Versalles. (CSIEE)

Tabla 1. Ejemplo de Unidad Didáctica de 4º de la E.S.O

Criterios	Principiante 0-4	Competente 5-7	Muy competente 8-10
Participación en el periódico del juego	El alumno no realiza ninguna participación, no actúa según el personaje asignado y no sigue las normas propuestas.	El alumno participa de manera regular en el foro, trata de meterse en el personaje y sigue las normas.	El alumno participa de manera asidua en el periódico, se mete en el personaje y sigue las normas.
Participación en los debates	El alumno no hace ninguna participación o no aporta nada a su equipo en el debate.	El alumno lleva a cabo participaciones de importancia y provee al equipo de aportaciones de interés	El alumno participa y se desenvuelve con soltura en el debate llevando a cabo participaciones de gran calado y aportando información y apoyo al resto de miembros del equipo.
Comportamiento y seguimiento de las normas.	El alumno no respeta al resto de compañeros, no deja que los hechos que ocurren en el juego afecten a su relación con el resto de los	El alumno respeta a los compañeros, no deja que lo que ocurre en el juego le afecte fuera de este y juega según las normas expuestas.	El alumno es totalmente respetuoso con sus compañeros, tanto a través del juego como en los debates, no le afecta en nada a su vida normal lo

	estudiantes, hace uso de trampas en el juego o no sigue ninguna de las normas.		que ocurra en el juego y sigue todas las normas. Entiende que un juego es tan solo eso.
--	--	--	---

Tabla 2. Rúbrica